PlayStation
B ST
www.plays t.com.br
EDIÇÃO Nº02 JUL/2012
BY NC ND
THE AMAZING
SPIDER-MAN

Com grandes filmes, vem grandes jogos?

A paixão pelo amigo de sempre voltou com tudo aos fãs do Homem-Aranha com seu novo longo-metragem. Como de praxe, a produção hollywoodiana inspirou um game. The Amazing Spider-Man é o título do mês da segunda edição da Revista PlayStation Blast. Em nossa análise, você terá sanada aquela dúvida que temos certeza de que você tem: trata-se de um game realmente divertido ou é um mero caça-níquel? E para aqueles que se adentrar mais no mundo dos super-heróis, nada melhor do que uma análise de Ultimate Marvel vs. Capcom 3 (PS3), não? Você ainda confere uma Guia completíssimo do PS Vita, além de muitas outras matérias que não deixam dúvidas: a Revista PlayStation Blast está decolando de novo! **– Rafael Neves**

DIRETOR GERAL / EDITORIAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Rafael Becker
Alberto Canen
Rodrigo Estevam
Rafael Neves
Ricardo Syozi
Giancarlo Silva

REVISÃO

Bruna Lima
Leandro Fernandes
Rafael Becker
Leandro Freire
Felipe Biavo
José Carlos Alves

DIAGRAMAÇÃO

Douglas Fernandes
Guilherme Vargas
Tiffany Bittencourt
Ítalo Lourenço
Paula Travancas

CAPA

Rafael Becker
Vitor Nascimento

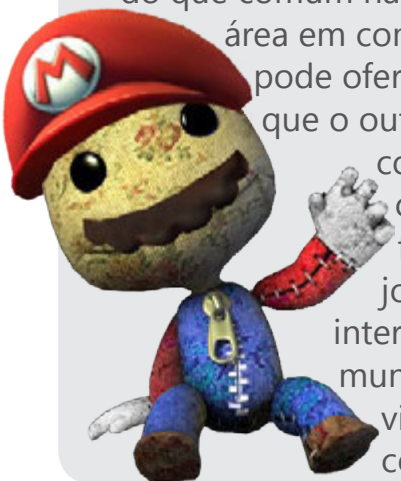
SKYRIM FAIL *por Sybellyus Paiva*

BLAST RESPONDE!

No **PS-Blast Responde!**, nossa seção de "cartas" do PlayStation Blast, você pede informações, envia dúvidas, perguntas e comentários acerca de notícias, jogos e consoles PlayStation, assim como sobre o próprio PlayStation Blast e seus canais. As perguntas podem ser enviadas **aqui**.

Será que um dia a Nintendo e a Sony irão fazer as pazes? E porquê as suas não vão com a cara da outra?

RafaelMonteiro00

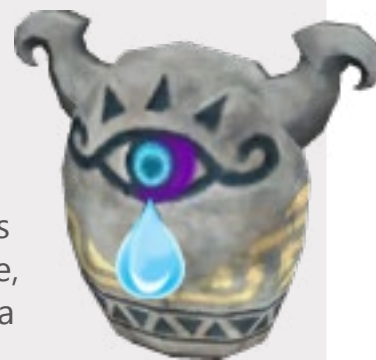
Não sei, não sei... no passado, elas quase lançaram o PlayStation juntas, se lembra? Mas daí vem o dinheiro, direitos e muita burocracia, atrapalhando tudo. Sobre a competitividade entre as duas, isso é mais do que comum na indústria, em qualquer área em comum. Um restaurante pode oferecer comida melhor que o outro, um supermercado cobrir qualquer oferta da concorrência, times de futebol querendo trazer jogadores reconhecidos internacionalmente... é o mundo capitalista em que vivemos, e sempre haverá concorrência nele.

Sack boy pq a sony ñ fez mais um jogo do crash desde 2008,qando foi laçado o Mind Over Mutant?

Anônimo "Bandicoot" de Oliveira

O Crash foi vítima de tráfico de animais. É uma triste realidade: exatamente em 2008, os direitos de publicação da franquia foram para a Activision. Desde então, eles lançaram apenas jogos para celular. Pobre Crash...

Tenho duas perguntas: Você acha a Pedra uma pessoa legal?? e Você gosta de ter nascido na Sony ou vc prefere a Nintendo?? Ah e você já jogou Zelda?

Anônimo "Link" dos Santos

Acho a Pedra uma graça. Se fosse da família dos minerais, certamente iria investir nela para minha vida amorosa. Sobre mamãe Sony, sou muito grato a ela por toda a criação, mas de vez em quando dou uma pulada de cerca pros lados da Nintendo. Foi numa dessas que joguei Ocarina of Time, mas as galinhas da fazenda viviam me bicando...

Pra você que tipo de fase é a mais difícil?

PHPS3

Difícil a pergunta, hein? Pra mim, toda fase é difícil. Quem tem que sair por aí pulando, golpeando, se esquivando sou eu. Vocês ficam na segurança dos controles de vocês... mas já que você pergunta, qualquer coisa com fogo ou lâminas me assusta de forma especial.

Sack, você acha que a pirataria do PS1, e logo depois a do PS2 afastou as produtoras do Brasil? Pois antes do PS1, ouve algumas versões "especiais" do Atari por exemplo, alguns jogos para brasileiros, como o da turma da mônica para Master System.

Pedro?!

Ah, não há dúvidas disso, meu caro Pedro. Mas pelo menos o que interessa agora é o presente, certo? Pode notar que as produtoras, principalmente a Sony, estão de olhos abertos no mercado brasileiro; basta ver os jogos, consoles, manuais e tudo mais com o nosso querido idioma.

Sackboy,se vc fosse criar um Little Big Planet 3,o que iria fazer pra ele ser o melhor jogo da história?

Super Pêiper Bros.

Só a minha presença já deveria ser o bastante para que fosse o melhor jogo da história. Mas a graça de LittleBigPlanet é você fazer o seu próprio jogo, então o que eu posso pedir é que os jogadores sejam cada vez mais geniais e me coloquem em situações cada vez mais divertidas... desde que eu fique seguro, é claro.

Qual foi o ultimo grande game do PS2?

LeonardoGRBH

Você sabe que o PS2 ganha versões de jogos até hoje? São todos de esporte, tipo Pro Evolution Soccer e Major League Baseball. Mas até 2009 ainda eram lançados jogos importantes para o PS2, incluindo Call of Duty e todos aqueles jogos de música que estavam em alta, como Rock Band e DJ Hero.

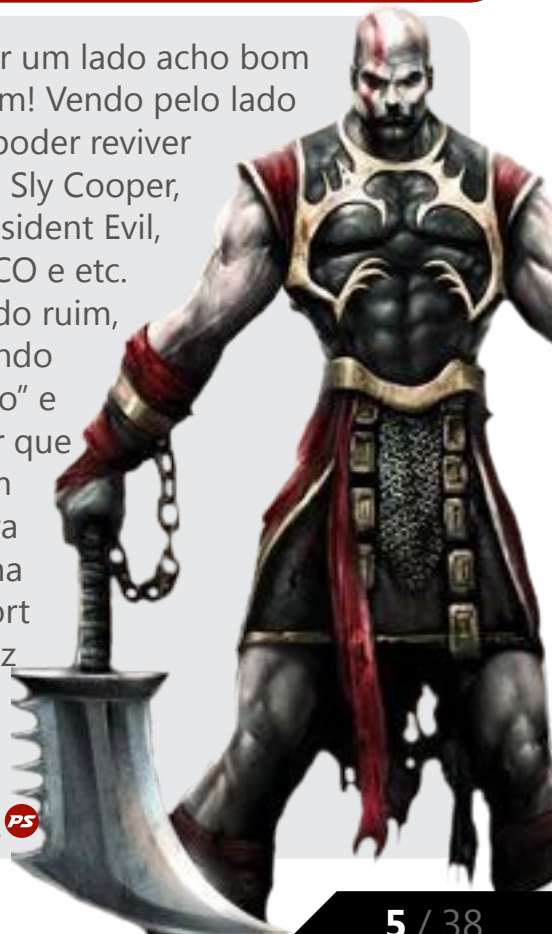
Sboy, fazia tempo que nao tinha um console da sony, até semana passada, quando ganhei um ps3. Tenho varias duvidas, mas primeiro essa: como eu posso comprar seguramente nas PSNs estrangeiras com o meu cartao internacional?

lucasfomer

Parabéns pela aquisição! Olha, pra comprar nas PSNs estrangeiras, só com aqueles cartões com os códigos. A PSN não aceita cartões que não têm o endereço do país correspondente. A melhor coisa é você procurar na internet esses PSN cards e comprar. Tem alguns vendedores excelentes no MercadoLivre e no eBay que enviam o código por e-mail bem rapidamente. Sai um pouco caro, mas é o jeito para DLCs que são exclusivos para o exterior.

Sackboy, o que você acha dessa onda de ports em HD que o PS3 está recebendo?

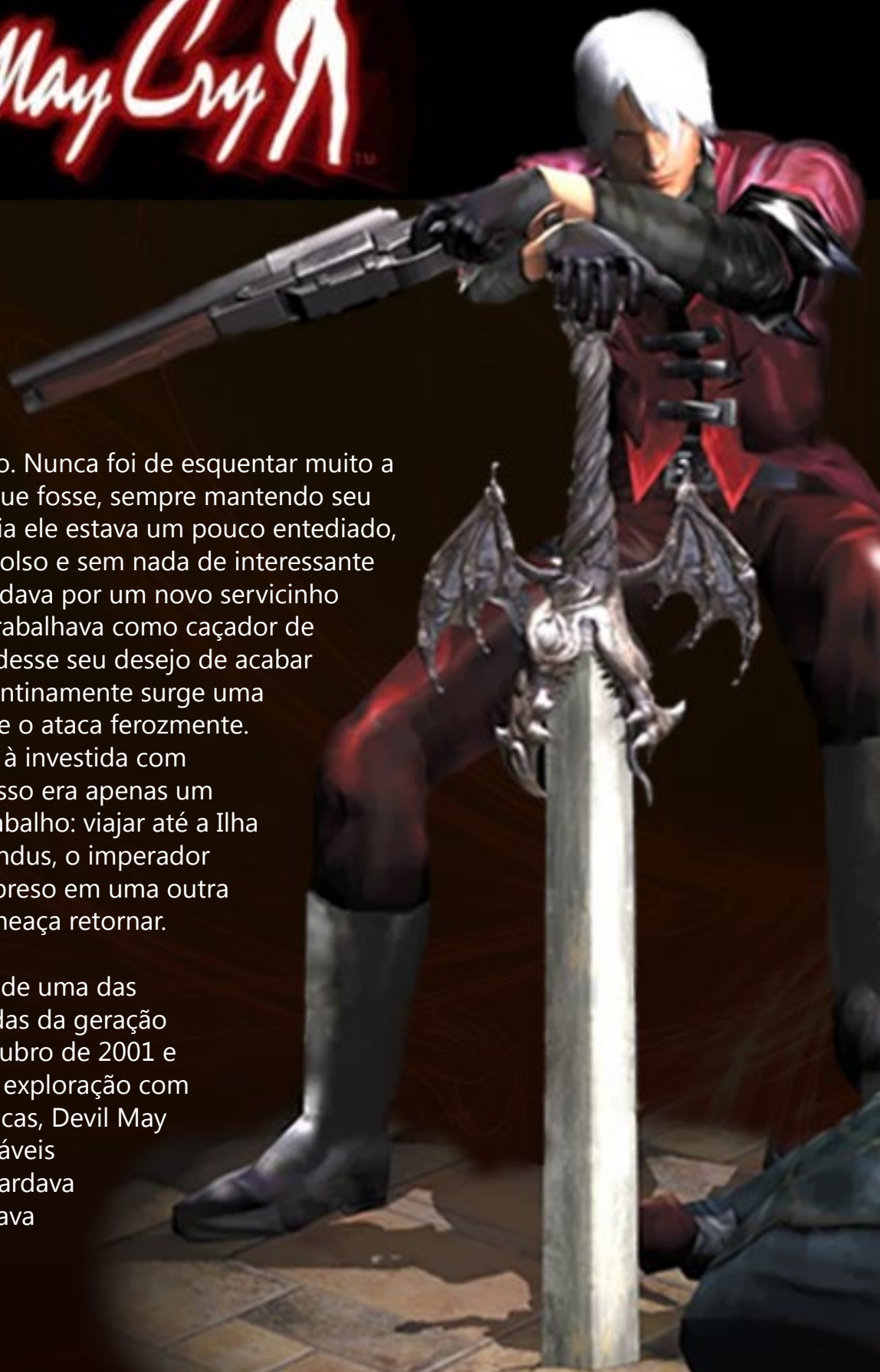
Anônimo "HDista" da Silva

Amigo, por um lado acho bom e por outro ruim! Vendo pelo lado bom, é ótimo poder reviver clássicos como Sly Cooper, God of War, Resident Evil, Jak & Daxter, ICO e etc. Porém, pelo lado ruim, isso acaba ficando meio "repetitivo" e deixa a parecer que a Sony não tem mais ideias para jogos. Na minha opinião, um port em HD uma vez ou outra tudo bem. Agora várias vezes ao ano é péssimo.

em breve
X

por ***Giancarlo Silva***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Tiffany B. Silva

Dante era um rapaz calmo. Nunca foi de esquentar muito a cabeça com o que quer que fosse, sempre mantendo seu bom humor. Mas nesse dia ele estava um pouco entediado, com pouco dinheiro no bolso e sem nada de interessante pra fazer enquanto aguardava por um novo servicinho em seu escritório, onde trabalhava como caçador de demônios. Como se atendesse seu desejo de acabar com o tédio, eis que repentinamente surge uma garota chamada Trish, que o ataca ferozmente. Ao ver que Dante resistiu à investida com facilidade, Trish fala que isso era apenas um teste e oferece-lhe um trabalho: viajar até a Ilha Mallet para enfrentar Mundus, o imperador demônio que havia sido preso em uma outra dimensão e que agora ameaça retornar.

Assim se iniciava a trama de uma das franquias mais bem cotadas da geração passada. Lançado em outubro de 2001 e unindo uma boa dose de exploração com batalhas rápidas e dinâmicas, Devil May Cry foi uma dessas agradáveis surpresas para quem aguardava por franquias novas e estava um pouco enjoado das continuações de sempre.

Por pouco não teve zumbis!

Era uma vez uma empresa japonesa chamada Capcom, que havia feito muito sucesso e ganhando muitas verdinhas com uma certa franquia de jogos de zumbis chamada Resident Evil. Após ser bem sucedida pela quarta vez (considerando a primeira trilogia, mais CODE: Veronica) ela resolve tentar o sucesso pela quinta (por que não?), mas de uma maneira um pouquinho diferente. Desta vez os desenvolvedores resolveram tentar criar um novo estilo de jogar, queriam mudar a forma como Resident Evil funcionava, tornando mais ágil e dinâmico.

Só que a ideia inicial do projeto estava ficando bastante diferente do habitual: com uma ambientação fortemente inspirada em antigos castelos espanhóis e distanciando-se bastante da fórmula de survival horror estabelecida por Resident Evil, o novo projeto não estava saindo como o esperado. Assim, o produtor Shinji Mikami convenceu seu diretor Hideki Kamiya de que seria uma boa ideia fazer desse projeto um game totalmente novo, enquanto outra equipe recomeçava o quarto RE paralelamente.

Dessa forma, o projeto do que deveria ter sido Resident Evil 4 não foi descartado completamente e, enquanto Leon foi cuidar de Las Plagas, Dante saiu fatiando demônios por aí.

Visual clássico, porém dinâmico

Devil May Cry foi um jogo muito bem construído, apresentando cenários totalmente tridimensionais com um nível de detalhes bastante satisfatório e um visual sombrio e interessante. O ponto alto desse aspecto do jogo fica por conta das tomadas de câmera, que são quase todas fixas ou se movem até um ponto limitado, quase como o que víamos nos três primeiros Resident Evil (com a diferença de que os cenários não são bitmaps pré-renderizados como no princípio da série de survival horror da Capcom).

Os modelos dos personagens também são bem detalhados, especialmente dos monstros e demais antagonistas. O próprio Dante ficou muito bem modelado, apesar de sua movimentação ter ficado um pouco artificial quando ele executa certas ações. Ainda assim, nada mal para um título que foi lançado quando o PlayStation 2 mal completava um ano de mercado.

Rápido e mortal!

Devil May Cry é o típico hack'n slash, onde o jogador tem a oportunidade de fuzilar e dilacerar demônios à vontade, criando empolgantes sequências de combate. Para fazer seu trabalho, Dante conta com sua espada Rebellion e suas duas pistolas, a Ebony e a Ivory, além de contar com seu poder especial de meio-demônio chamado Devil Trigger, que faz com que Dante assuma sua forma verdadeira,

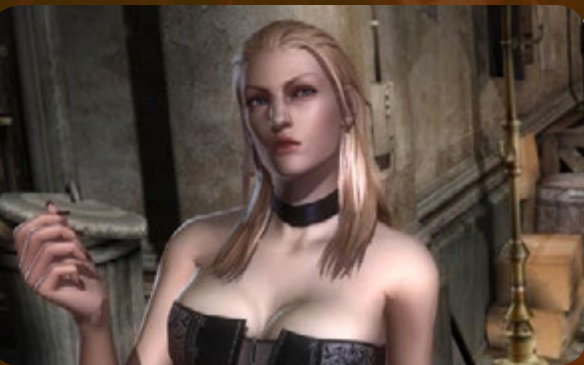
aumentando seus atributos físicos e mágicos e possibilitando ataques mais devastadores.

Além disso, Dante é naturalmente rápido e ágil. Por isso o jogador pode se mover de forma defensiva, fazendo esquivas, dando "dashes" para avançar ou tomar distância rapidamente e saltando grandes distâncias.

Devil May Cry conta com um sistema de "orbs", no qual cada inimigo derrotado concede uma quantidade de orbs ao jogador. Os tipos de orb variam de função dependendo da sua cor: as orbs vermelhas, por exemplo, funcionam como moeda corrente para comprar habilidades e itens para nos ajudar a combater inimigos cada vez mais fortes.

Inspiração clássica

Quando conhecemos Devil May Cry, notamos certa inspiração no clássico poema A Divina Comédia, de autoria de Dante Alighieri e publicada em três partes a partir de 1304 d.C. A inspiração mais óbvia é o nome do protagonista do game, emprestado do criador da obra, mas existem muitas outras referências interessantes que relacionam a obra de Alighieri à obra da Capcom.

Em Devil May Cry o nome do irmão desaparecido de Dante é Vergil . Na obra, o autor Dante é guiado durante sua viagem espiritual pelo inferno pelo seu mentor, o escritor da obra Eneida, Virgílio;

Trish, a garota que ataca Dante no começo do jogo e tem forte semelhança com a mãe do protagonista também teve seu nome inspirado em um personagem da Comédia: Beatriz ou Beatriche – de quem se derivou o nome da personagem - é, segundo estudiosos da obra, o símbolo da religiosidade e do amor divino;

O vilão Mundus é representado no game de uma forma bastante semelhante ao que Dante Alighieri descreve n'A Divina Comédia.

A caça aos demônios

Devil May Cry é um game bastante divertido e eletrizante, que deu início a uma das mais famosas franquias atuais da Capcom, ainda que Dante tenha passado por altos e baixos em seus games sucessores. Enquanto a Ninja Theory não nos entrega o reboot DmC, é possível se aventurar novamente com o pacote em alta definição Devil May Cry HD Collection, disponível para PlayStation 3 e Xbox 360.

por ***Rayner Lacerda***

Revisão: Revisor da Matéria e Revisor Final. Diagramação: Douglas Fernandes

The Amazing Spider Man

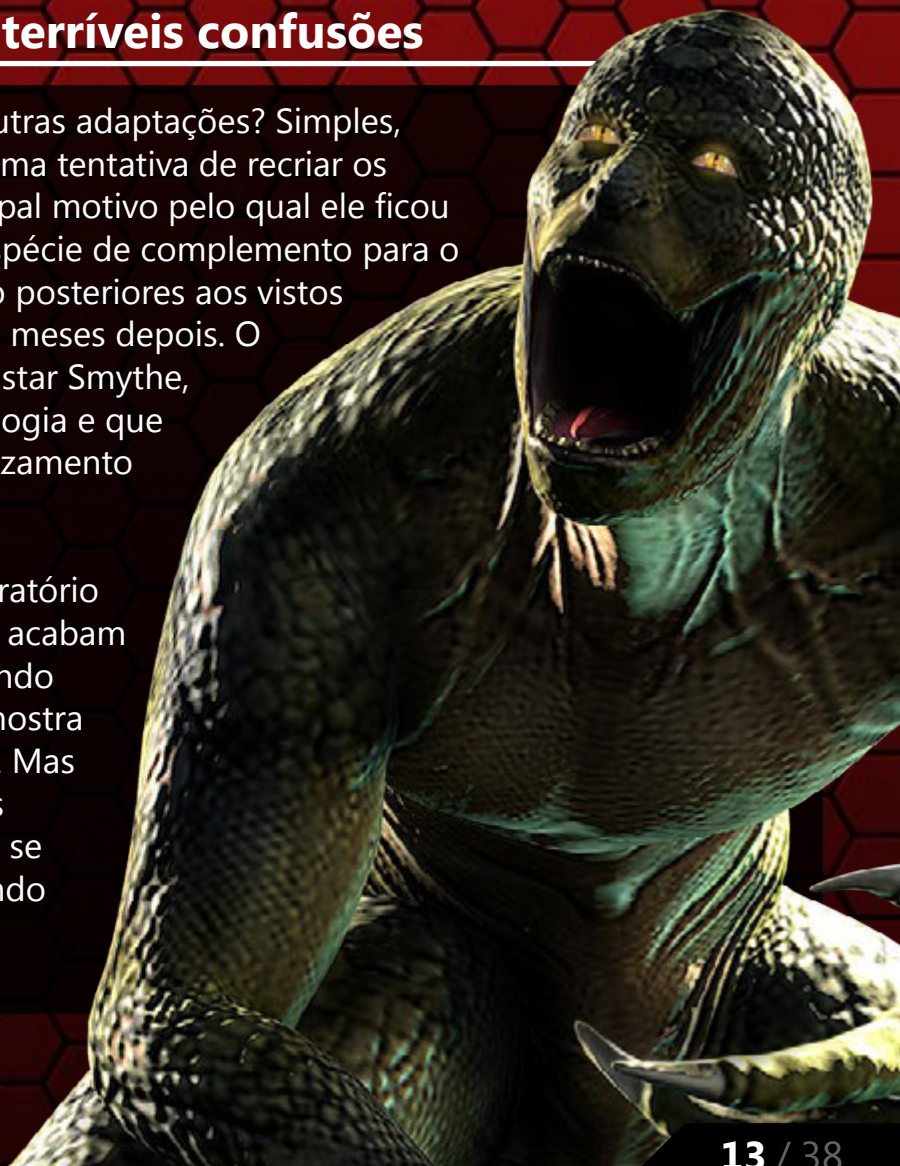
Fã incondicional do Spidey, fiz a pré-venda empolgadíssimo com The Amazing Spider Man. Já adianto que esse novo game surpreendeu a todos, inclusive a mim. Inovações são sempre bem vindas, e a Beenox mostrou que tem jogo de cintura para fazer uma franquia que um dia será digna de representar o aracnídeo. Mas chega de papo furado. Preparem os lançadores de teia e venham perambular por Nova York.

Jogos baseados em filmes são ruins. Não tem como, esse é o primeiro pensamento que vem à cabeça de todo gamer quando fica sabendo de uma adaptação. Não dá para culpá-los, visto que 9 em cada 10 adaptações são realmente terríveis. Felizmente meus amigos, apresento a vocês uma dessas poucas exceções. The Amazing Spider Man é um dos melhores jogos baseados em filmes que eu já vi. E tem mais, seja isso bom ou ruim, arrisco-me a dizer que ele vai ser lembrado como "o" game do Aranha nessa geração.

O desenvolvimento, novamente, ficou a cargo da Beenox, responsável por jogos como o excelente Ultimate Spider Man. Só por isso já podemos esperar algo de qualidade, até mesmo porque a própria Activision comprou o estúdio e o colocou como responsável apenas pelos jogos do aracnídeo.

Vista o uniforme em meio a terríveis confusões

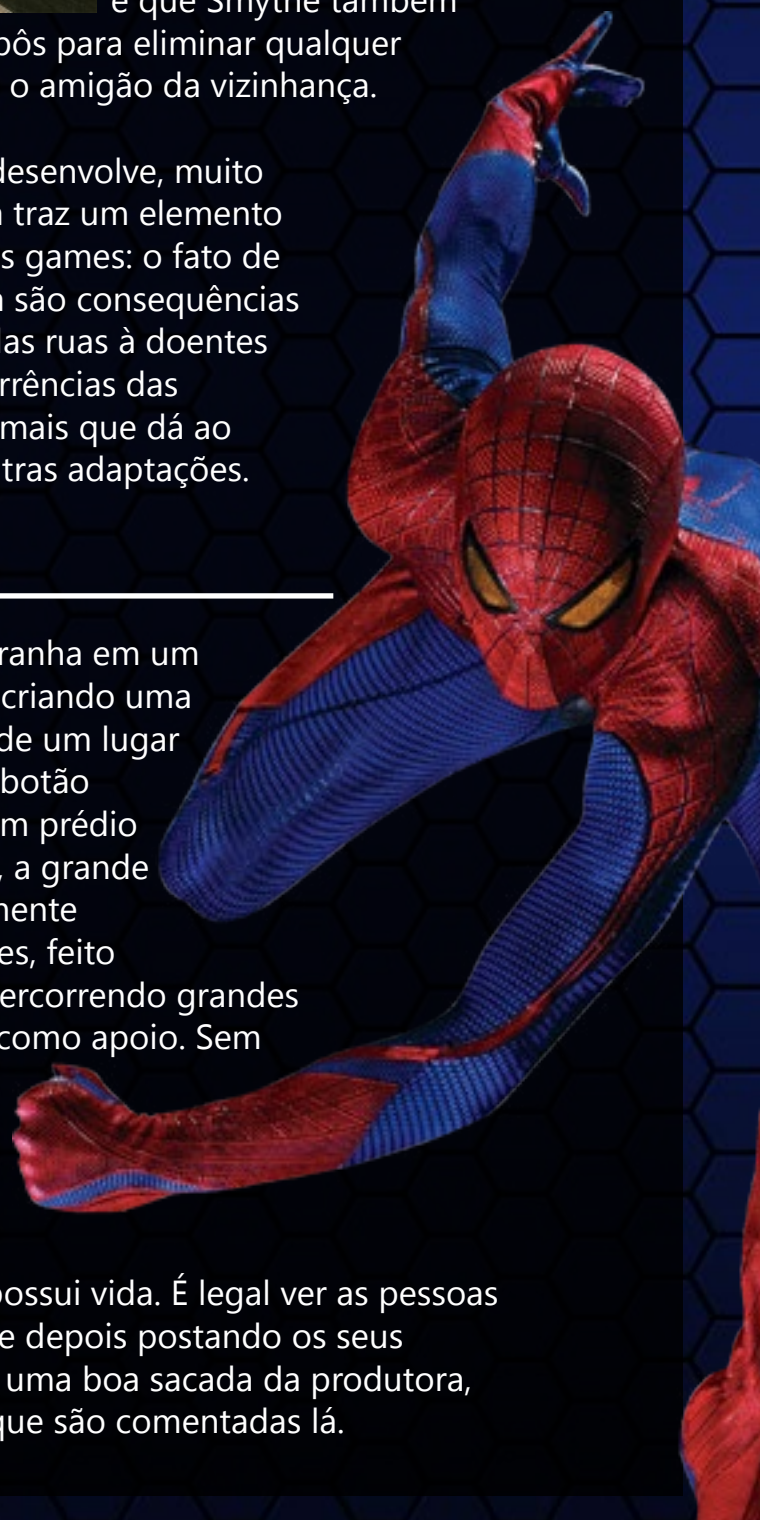
Mas por que esse game não é como as outras adaptações? Simples, os produtores não fizeram o jogo como uma tentativa de recriar os acontecimentos do filme. Esse foi o principal motivo pelo qual ele ficou bom. De fato, o game serve como uma espécie de complemento para o filme, abordando acontecimentos que são posteriores aos vistos na telona. Aqui a aventura começa alguns meses depois. O novo chefão de pesquisas da Oscorp é Alistar Smythe, um cientista especializado em nanotecnologia e que pretende continuar as experiências de cruzamento entre espécies criadas pelo Dr. Connors.

Você começa a história visitando um laboratório na Oscorp juntamente com Gwen Stacy, e acabam descobrindo que novas criaturas estão sendo criadas. Essa parte é muito bacana, pois mostra alguns vilões clássicos, dentre eles o Rino. Mas acontece que de algum modo as criaturas reagem à presença de Peter e começam a se descontrolar, destruindo o local e escapando para a cidade, infectando a todos pelo caminho, inclusive a namorada do herói.

Desesperado, Peter deve vestir o uniforme e sair pela cidade correndo contra o tempo em busca de uma cura. Ele também encontrará bastante ajuda, incluindo o auxílio do ex-vilão Dr. Connors, que estava no Hospital Psiquiátrico e escapou com uma ajudinha do Aranha. O problema é que Smythe também está atrás das criaturas e solta o seu exército de robôs para eliminar qualquer forma de vida alterada geneticamente, o que inclui o amigão da vizinhança.

É em meio a essas turbulências que a narrativa se desenvolve, muito bem por sinal. Um dos principais motivos é que ela traz um elemento presente nos quadrinhos, mas pouco explorado nos games: o fato de que os problemas que surgem ao longo da história são consequências dos próprios atos do Spidey. De criaturas soltas pelas ruas à doentes mentais perambulando pela cidade, tudo são decorrências das escolhas feitas pelo personagem. É um adicional a mais que dá ao jogo um senso de responsabilidade ausente em outras adaptações.

Balançando por Nova York

Como todos sabem, esse game marca a volta do Aranha em um mundo aberto. A Beenox até fez um bom trabalho criando uma emoção de balançar entre os prédios da cidade, ir de um lugar para outro pode consumir um bom tempo. Há um botão responsável por lançar teias e ganhar impulso de um prédio a outro e também pode-se fazer uso do Web Rush, a grande novidade do game. Por meio dele, o tempo literalmente pára e você pode apontar em determinadas direções, feito isso o Spidey desloca-se de maneira sensacional, percorrendo grandes distâncias e usando elementos do próprio cenário como apoio. Sem sombra de dúvidas é algo de encher os olhos, mas fica uma certa sensação de vazio, visto que a inteligência artificial faz tudo por você.

Visualmente o game é muito bonito, principalmente a cidade, que é bem desenhada e possui vida. É legal ver as pessoas se surpreendendo quando você passa balançando e depois postando os seus comentários em uma rede social do game. Essa foi uma boa sacada da produtora, visto que há opiniões divergentes sobre o herói e que são comentadas lá.

Mas é preciso avisar de antemão que esse mundo aberto é também uma farsa, e isso é, de certa forma, decepcionante, pois serve apenas como uma espécie de ligação entre alguma missão principal e outra. Dito de forma mais simples: Se sua missão é entrar nos laboratórios da Oscorp, você percorre o caminho no mundo aberto para chegar ao local e realizar a missão em um ambiente fechado, entenderam? São pouquíssimos os momentos em que a ação se desenvolve nas ruas, e menores ainda são os momentos em que essas atividades se relacionam com a história principal. Fica a impressão de que o game possui dois momentos distintos, um na cidade e outro em locais fechados.

Outro ponto que merece atenção é que, infelizmente, a produtora pecou em um ponto que é fruto de discussões herculanas entre os fãs. Pode parecer pífio à primeiro vista, mas não é. Onde diabos o Spidey prende a teia nesse game novo? É uma sensação desconfortável vê-lo jogando a teia no "nada" e se pendurando. Essa mecânica que eu "carinhosamente" chamo de Sky Swing faz com que o personagem fique voando por cima dos prédios ao invés de se balançar entre eles.

Há jogadores que dizem: "Os jogos do Aranha só funcionam assim, pois de outra forma não teria a fluidez necessária". Eu respondo a esses jogadores com a seguinte afirmação: E o Spider Man 2? Considerados por muitos, inclusive por mim, como o divisor de águas do gênero. Ali você tinha que sempre prender a teia em algum lugar, e de maneira alguma atrapalhou a fluidez, pelo contrário, o resultado são situações memoráveis que nunca sairão de nossas lembranças.

Eu acho sim que a Beenox pecou nesse ponto, não que a movimentação seja ruim, longe disso. Mas acredito que ela poderia ter aprimorado a ótima física de SPM 2 e criado um jogo que definitivamente entraria para a história. Mas como todos sabem, nem tudo são flores no mundo dos games.

Combates, missões e falhas compensadas com extras?

Ficou óbvio que o combate do game foi marcadamente inspirado pelos novos títulos do Batman que, convenhamos, renovou os elementos de luta, deixando-os muito mais dinâmicos e divertidos. A Beenox acertou em alguns pontos e errou feio em outros. O seu sentido aranha avisa-o em determinados momentos que você levará um golpe, há também um botão para contra-ataque, um para socar e outro como ataque especial, tudo no mesmo estilo visto com o morcegão. Ah, e pela primeira vez na história dos jogos do Aranha, o seu uniforme rasga à medida que você é atacado. Já estava mais do que na hora disso acontecer.

Os produtores disseram que o sistema de combate da Rocksteady foi fundamental, mas que tudo foi feito de modo a privilegiar as habilidades do cabeça de teia. O problema é que a execução é totalmente diferente, no fim das contas o que você vai fazer é sair esmagando os botões, esquivando, usando o Web Rush para pegar objetos e inimigos e fugindo quando receber muito dano (há um comando específico para isso).

Por outro lado, no que diz respeito à furtividade o Spidey faz bonito. É possível eliminar os oponentes pouco a

pouco, agindo silenciosamente, e é nesse ponto que tudo fica divertido. É simplesmente impagável ver o personagem prendendo os inimigos no teto e abusando deles. Essa é outra característica marcante dos quadrinhos que a produtora recuperou, o senso de humor do herói é visto no seu auge ao longo da história. Ponto para a Beenox.

Mas agora eu levanto a seguinte questão: será que a produtora sabia que o jogo ia falhar em alguns aspectos e tentou compensar isso com uma enxurrada de extras que atolam o jogador por horas a fio?

Há inúmeras missões paralelas a serem feitas. Entre bater em bandidos, correr atrás de carros e prestar serviços de fotógrafo boas horas de jogo são gastas. Destaque para esse serviço de freelancer, onde o herói tem que ajudar a repórter Whiney Chang a investigar diferentes mistérios e rende boas risadas, visto que a interação entre os dois personagens é sempre hilária. Se você é desses que gosta de jogar após finalizar a história principal, garanto que não ficará entediado.

E isso se deve principalmente devido a dois super extras que só prolongam mais ainda a vida útil do game. Um deles são as centenas de páginas de revistas em quadrinhos espalhadas pela cidade, seja em cima dos prédios ou mesmo voando pelos céus. E sim, são realmente centenas, totalizando 700 páginas que, se coletadas, transformam-se em revistas completas podendo ser lidar na íntegra. Para o deleite dos fãs mais aficionados, entre elas está a clássica Amazing Fantasy #15.

E por último há os uniformes, que são desbloqueados quando se fotografa os símbolos do Aranha que estão escondidos pela cidade. São inúmeros e garanto que vão agradar a todos os gostos. A Beenox vai disponibilizar um por mês, mas os mais espertinhos podem mudar a data no seu console e já ir destravando as roupas.

Extras são sempre bons, diga-se de passagem, mas em excesso levantam suspeitas como o fato de querer encobrir a falta de algo. O lance das revistas foi uma boa jogada, mas exageraram na quantidade, só mesmo um fã com paciência mórbida para ir em busca de todas. Fica a impressão de que o jogo foi lançado às pressas, o que está acontecendo com muita frequência ultimamente. Infelizmente os resultados financeiros são postos à frente de um produto que agrade aos fãs, que no fim das contas são quem realmente importa.

No geral, The Amazing Spider Man não é tão incrível assim. Porém, é um game indispensável para os fãs, mesmo não havendo nada nele que faça todos pensarem: "definitivamente é esse"! Mas ainda assim, é admirável o fato da Beenox saber produzir jogos do Spidey como nenhuma outra. Ela tem o potencial de transformar os games do amigão da vizinhança em algo maravilhoso, só falta um pouco de ambição e de repensar velhas mecânicas, adequando-as às novas. Como fã, posso dizer que estou tranquilo com a franquia nas mãos de gente tão competente. Que o próximo nos surpreenda ainda mais.

Prós

- Ótima adaptação.
- Visual belo.
- História bem contada e envolvente.
- Mecânicas inovadoras.
- Divertido de jogar.

Contras

- Combate genérico.
- Falta de interação entre o mundo aberto e fechado.
- IA do game faz todo o trabalho duro no Web Rush.
- Extras em excesso.

NOTA FINAL

8.0

The Amazing Spider Man (PS3)

Gráficos **8.0** | Som **8.0**
Jogabilidade **8.5** | Diversão **9.0**

*por **Ricardo Syozi***

Revisão: Rafael Becker Diagramação: Guilherme Vargas

Games de luta são divisores de gostos dos gamers por aí. Alguns simplesmente amam esse gênero, estudam os movimentos, os quadros de cada personagem e até mesmo participam de campeonatos. Outros gamers preferem manter distância de todos esses tais combos, golpes especiais e movimentos complexos. É difícil haver um meio-termo, pois os games de luta não são feitos para serem terminados ou para se envolver em um modo história: o que importa é saber jogar e derrotar os amigos em confrontos emocionantes. Neste último, a Capcom é mestre e Ultimate Marvel VS. Capcom 3 é sua mais nova empreitada de sucesso.

Eles VS Você VS Eu

Para quem não é familiarizado com o estilo da franquia VS. da Capcom, eu vou explicar: Nele você usa três personagens à sua escolha e enfrenta outros três personagens em lutas eufóricas, movimentadas e rápidas, muito rápidas. Em seu arsenal você tem armas, magias, combos (sequências de golpes), especiais lindos de se ver e um pouco de sorte. São 48 personagens de cada lado. Há opções óbvias como o Wolverine e o Capitão América no lado da Marvel, e Ryu e Morrigan no lado da Capcom. As relativas surpresas são aparições do ótimo advogado Phoenix Wright e do pequenino Rocket Raccoon, já que não os imaginamos dando um pau no Hulk, por exemplo. Mesmo com essa premissa maluca do encontro de muitos personagens diferentes em um confronto para salvar ou não a Terra (e convenhamos que não há necessidade de uma boa história), o game se agarra ao seu gameplay competitivo, onde cada personagem – se bem treinado – pode ser uma arma extremamente forte nas mãos de um hábil gamer.

Apenas uma atualização?

Houve muita reclamação de gamers por causa da tão recente "atualização" entre o primeiro Marvel VS. Capcom 3 (lançado em fevereiro deste ano) e esta versão chamada de Ultimate. São apenas 9 meses de diferença entre um game e outro, mas colocando de lado toda a polêmica, é mais fácil enxergar este título como uma sequência. Isso porque além dos 12 novos personagens, o game possui um rebalanceamento de todos os outros anteriores, novas animações, novos cenários e o mais importante: ainda mais competitividade. O design de cada lutador foi repaginado, os gráficos estão ainda mais belos, o fundo dos cenários

mais parecem pinturas vivas que dão uma profundidade maravilhosa às batalhas e os efeitos sonoros estão ainda mais afiados. O modo online foi muito melhorado. Agora ficou mais fácil de você encontrar adversários e criar um lobby, as atualizações ficaram mais leves, a quantidade de lag foi diminuída, resultando em partidas mais rápidas e completas. Mesmo sabendo que chamá-lo de atualização é, de alguma forma, correto, o game me parece mais uma nova versão do que o anterior e deveria ser visto desta maneira.

Eu combo, você comba, nós combamos

Ultimate Marvel VS. Capcom 3 possui um sistema em sua jogabilidade para dar uma chance aos gamers novos neste gênero. Há uma opção de se jogar de forma mais simples, com golpes especiais sendo feitos com um único apertar de botão. Este estilo mais "casual" é benvindo, pois dá chances a outros de se apaixonarem pelos confrontos frenéticos. Mesmo assim, este gameplay acaba enjoando rapidamente, pois combos mais complexos não podem ser realizados desta maneira. E é aí que entra aqueles gamers mais "viciados", que gostam de treinar combos de 99 hits que acabam com o adversário de uma só vez. Isso quer dizer que para aproveitar totalmente este título, não basta apenas ter vontade, mas sim ser muito competente em games de luta. Essa exigência é muito cabível para não desanimar nunca aquele que gosta de ser o melhor.

Após jogar cerca de 100 partidas, eu já não conseguia mais me imaginar jogando a versão anterior do game. É bem simples resumir: 12 novos personagens, mais competitividade,

cenários mais belos, um modo online mais competente, uma jogabilidade mais fluída. Todos estes fatores fazem esta versão ser muito melhor do que a anterior, e por isso merece ser adquirida e muito bem jogada. Parece o mesmo game, mas não é, entende?

Prós

- 12 novos personagens para nos encher ainda mais com as opções
- A possibilidade de jogar com Phoenix Wright
- Novo e mais competente modo online
- Reformulação dos cenários

Contras

- A forte e inevitável semelhança com a versão anterior
- Pouco espaço para jogadores mais casuais
- Esta versão poderia ter sido a única lançada

NOTA FINAL
9.0

Ultimate Marvel vs Capcom 3 (PS3)

Gráficos **9.0** | Som **9.0**
Jogabilidade **9.0** | Diversão **9.0**

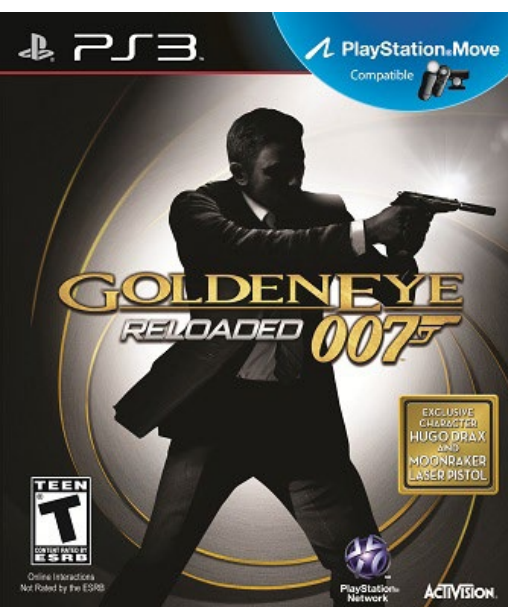
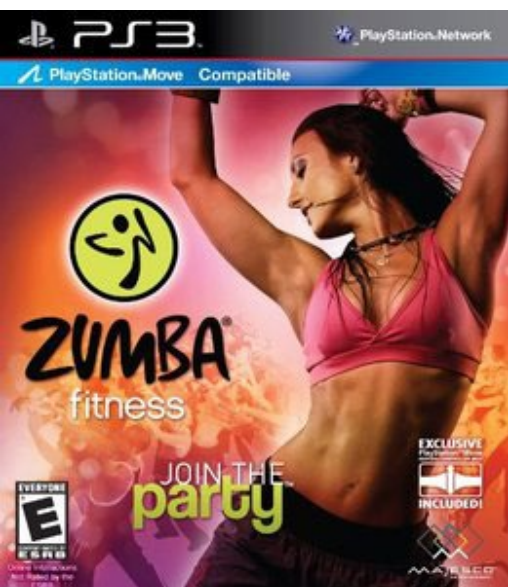
Playstation Move

por ***Rafael Neves***

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Paula Travancas

Anunciado durante a E3 2009 e lançado no ano seguinte, o PlayStation Move é o controle por movimento do PlayStation 3, utilizado junto com o acessório PlayStation Eye. O PS Move consiste num joystick cilíndrico com um botão central e quatro tradicionais dos videogames da Sony (quadrado, círculo, triângulo e X). A captação de movimentos é feita através dos acelerômetros e giroscópios embutidos no controle, e ele ainda é capaz de se "situar" no plano tridimensional através de sua esfera de borracha luminosa. O anúncio do controle é uma resposta ao sucesso do Wii com o Wiimote, assim como fez a Microsoft com o Kinect para seu Xbox 360. Muitas críticas questionavam a grande semelhança entre o PS Move e o controle do Wii e, embora tenha sido lançado mais de três anos após o PS3, a Sony deixou claro que seu console fora pensado desde o início para receber o PS Move.

"This Changes Everything"

Foi com esse slogan que a Sony lançou no mercado seu PS Move, contando com parceiros, como a Coca-Cola, e ainda emendou uma campanha publicitária do redesign do PS3 (a versão "Slim"). O controle apresenta tecnologia precisa em captação de movimentos, superior, por exemplo, ao Motion Plus do Wii, principalmente por trazer a esfera luminosa que faz com que o jogo "saiba" em que local do espaço o controle se encontra. E a cor da esfera brilhante varia conforme as indicações feitas pela câmera do PlayStation Eye: ele sempre escolherá uma cor que não pode ser confundida com a tonalidade predominante no lugar onde se está jogando. Mas a precisão dos acelerômetros e giroscópios também é invejável – todos capazes de captar movimentos em todos os três eixos.

Há também um competente feedback entre o que acontece na televisão e o que o PS Move faz. O controle é capaz de vibrar, dando mais certeza ao jogador de que o movimento foi feito com exatidão e até mesmo ser usado como elemento de gameplay. Outra resposta do controle é a luz da esfera, que pode mudar de tom ou de intensidade para dar algum efeito diferente ao jogo. A comunicação entre o console e o PS Move é feita através de bluetooth, assim como no controle tradicional de PS3. Mas convenhamos que o número de botões do PS Move é muito limitado para uma série de games, principalmente pela falta de um direcional analógico. É ai que entra o Navigation Controller, um controle complementar que não capta os movimentos do jogador, mas traz mais botões e a alavanca analógica. O periférico é usado na outra mão do jogador e é bem semelhante ao Nunchuk do Wiimote, embora o Navigation não tenha fios.

E quanto aos games?

Para nos convencer a tirar mais de 40 dólares do bolso (e mais 30 e 40 pelo Navigation e PS Eye, respectivamente), o PS Move precisou de alguns games fortes. Seguindo a própria proposta do periférico, que é atrair os jogadores casuais (fatia do mercado que se mostrou bastante lucrativa), a gigantesca maioria dos títulos lançados é muito simples, feita para atrair um público que diversão com algo mais simples do que decorar botões e manipular alavancas analógicas. Podemos citar a série Just Dance e Zumba Fitness nessa linha de jogos casuais. Mas, sim, existem e ainda chegarão mais títulos hardcore que usarão o PS Move. Por enquanto, temos Bioshock Infinite, Infamous 2, Epic Mickey 2: The Power of Two e o aguardado Beyond: Two Souls como exemplos.

No entanto, esses não são games feitos exclusivamente para serem usados com o PS Move, mas para fazer uso do acessório como controle opcional - afinal, a maioria dos títulos mencionados são sequências de games baseados em joysticks tradicionais. Esse detalhe faz com que muitos jogadores encarem o PS Move como desnecessário e fiquem com um pé atrás quanto a sua aquisição. Felizmente, o acessório também é compatível com alguns recentes games de tiro do PS3, que são bem populares aqui no ocidente – o que dá uma certa guinada nas vendas do OS Move. Temos dois títulos da série Resident Evil (Umbrella Chronicle e Operation Racoon City), Dead Space Extraction HD, GoldenEye 007: Reloaded, Dust 514 e o ainda não lançado Counter Strike: Global Ofensive.

E, afinal, engordou o cofre?

Apesar da baixa receptividade do público veterano ao PS Move, o acessório conseguiu fisgar muitos jogadores casuais para o PS3. Diversos acessórios adicionais foram criados para o controle, desde bases de plástico para games de tiro até um carregador para a bateria, chegando ao (tosco) PlayStation Move Racing Wheel. Uma das formas de vencer o problema do alto preço do PS Move e seus periféricos adicionais foi a oferta de pacotes promocionais. Alguns bundles vêm com games básicos, como um disco contendo 11 demonstrações do potencial do acessório e o Sports Champions, mas outros apostavam em jogos como EyePets e, no Japão, até mesmo Resident Evil 5.

O PS Move pode não gozar do mesmo sucesso do Wiimote da Nintendo, muito menos da criatividade do Kinect da Microsoft, mas foi um passo importante da Sony em um setor do público que, até então, estava quase todo concentrado nas mãos da empresa do Mario.

Leve a **Revista Playstation Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

Guia PSVITA

Tudo o que você precisa saber sobre o Playstation Vita

por **Rodrigo Estevam**

Revisão: Felipe Biavo
Diagramação: Tiffany B. Silva

O PlayStation Vita é atualmente o portátil mais poderoso no mercado, capaz de gerar gráficos impressionantes pra um equipamento que cabe no seu bolso. Essa é, basicamente, a descrição que melhor resume o carro-chefe do Vita: seus gráficos de tirar o fôlego. Mas é só isso que o portátil da Sony é capaz de fazer? É claro que não. Confira agora um superguia sobre o PlayStation Vita feito especialmente pra você, que quer saber do que mais esse pequeno notável é capaz.

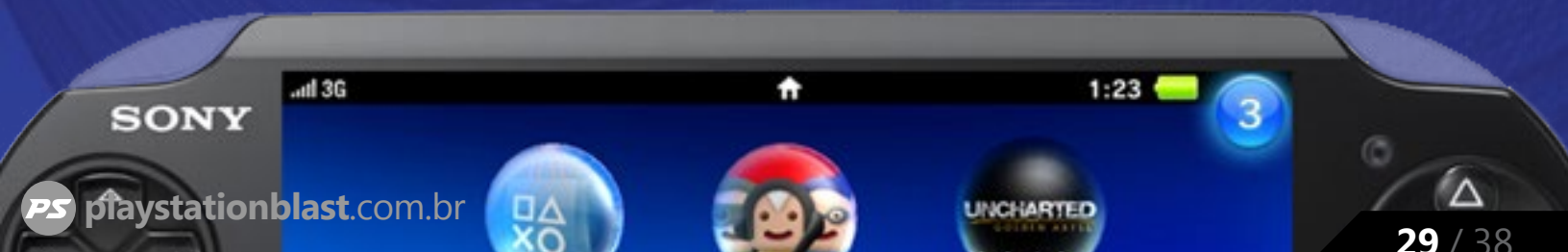
Para começo de conversa, o PS Vita é um videogame bastante completo. Ele é capaz de propiciar uma experiência de jogo única graças às suas características diferenciadas.
Um bom exemplo disso é a sua imensa tela de 5 polegadas OLED multitouch com resolução de 960 x 544 pixels; a tela do PSP 3000, por exemplo, tem 4.3 polegadas e 480 x 272 pixels de resolução.
Além de oferecer suporte a controles por toque na tela, o Vita ainda traz uma novidade bastante interessante e bem-vinda: o painel traseiro do portátil também é sensível ao toque, o que abre mais uma gama de possibilidades para os desenvolvedores.
Em **ModNation Racers: Road Trip**, a tela de toque pode ser usada em conjunto com o painel traseiro para auxiliar na criação de novas pistas, criando depressões e elevações no cenário. Já em **Uncharted: Golden Abyss**, deslizar os dedos nas costas do Vita permite realizar ações como escalar e aproximar ou afastar a mira de seu rifle, por exemplo. Claro, esses são apenas alguns exemplos de uma nova ferramenta única de várias outras que o pequeno console da Sony tem pra oferecer.

Tudo na palma das suas mãos

Como já citado anteriormente, o Vita é bem completo. Assim como a maioria dos dispositivos portáteis, sejam eles videogames ou smartphones, o PSVita conta com duas câmeras (frontal e traseira) de 1.3 megapixel cada. Ok, à primeira vista, é normal se decepcionar com a resolução das câmeras, mas temos de levar em conta que elas não têm tanto peso quanto outras ferramentas do PlayStation Vita. A frontal serve basicamente para realizar videoconferências com outros jogadores pelo aplicativo Party, no qual é possível

criar salas para interagir com seus amigos e demais pessoas adicionadas à sua lista da PSN. Já a câmera traseira funciona como uma câmera normal, tanto como a da sua máquina fotográfica quanto a do seu telefone celular, mas com a possibilidade de ser utilizada *in-game*. Alguns jogos, como **LittleBigPlanet**, usam a câmera para inserir suas fotos nos cenários da jogatina.

Além disso, outra novidade que se tornou possível no Vita graças às suas câmeras é o suporte à realidade aumentada. O portátil já vem de fábrica com seis cartões que, quando utilizados em conjunto com o aplicativo correto, são capazes de criar diferentes efeitos no aparelho. Na PlayStation Store, é possível fazer o download grátis de jogos com suporte aos cartões de realidade aumentada.

O Vita também conta com um giroscópio, que traz a funcionalidade já presente no controle do PS3 e nos telefones celulares e portáteis mais recentes, tornando o videogame de bolso da Sony uma plataforma capaz de alcançar todo tipo de jogador. Em um mercado de games que atualmente conta com grande parte de sua fatia voltada para os jogos para celular, em que muitos desses games são direcionados para o público casual e contam com ferramentas como o giroscópio e a tela de toque como alguns de seus maiores trunfos, por contar com ambos os recursos nativamente, o Vita tem potencial para atrair tanto os jogadores mais casuais quanto as desenvolvedoras de títulos para esse nicho.

Conecta aí!

O PSP, antecessor do PSVita, já trazia a possibilidade de interagir com o PS3 ao exibir na tela do portátil a interface do seu irmão maior. Dessa forma, era possível assistir a vídeos, ver fotos e ouvir músicas salvas na memória do console de mesa direto na telinha do PSP. O Vita também conta com uma conexão semelhante a essa com o PS3, mas vai além: com o novo portátil da Sony, também é possível jogar o mesmo jogo tanto no PlayStation 3 quanto no PSVita, graças ao Crossplay. A promessa é de que, no futuro, sejam lançados mais jogos que tragam suporte a essa ferramenta.

O Vita também conta com conexões 3G e Wi-Fi. No caso do 3G, o portátil conta com um slot para chip SIM, o mesmo tipo utilizado em telefones celulares, mas essa funcionalidade não está disponível no Brasil. O Wi-Fi funciona da mesma forma que em notebooks e smartphones, acessando a conexão à internet por meio de um modem ou até mesmo de um celular com sinal 3G e função de roteador. Com o acesso à internet, é possível se conectar à PS Store, permitindo a compra de jogos, DLCs e o download de trailers de jogos e aplicativos para o portátil.

Socializando com o Vita

Falando em aplicativos e internet, o Vita traz um programa bem interessante e que muita gente ainda não entendeu do que se trata e como funciona: o Near. Capaz de dizer pra você quem está à sua volta em posse de um PSVita, o que essa pessoa está jogando e a distância entre vocês, o Near é uma ferramenta interessante, mas pouco utilizada até o momento, que utiliza o GPS do Vita para triangular a localização do aparelho no globo terrestre. No Brasil, então, onde não há suporte ao Vita versão 3G, nem se fala, já que você normalmente só terá suporte àquele mesmo raio de sempre: o que fica em volta da sua casa (ou do lugar onde você costuma acessar o Wi-Fi). Ainda assim, o aplicativo em si é bem interessante, já que com ele é possível receber "brindes" como itens para determinados games e até mesmo alguns jogos na opção Discoveries. O portátil também conta com aplicativos do Facebook e do Twitter;

mas, mais uma vez, caso você não tenha um celular com 3G, os dois apps não têm tanta importância assim aqui no Brasil. Pior: se você tem um celular com 3G, aí sim é que não vai precisar usar esses dois aplicativos. Acredite, a versão do seu smartphone deve oferecer uma experiência bem mais sólida. Também é possível acessar a página do perfil de seus amigos na PSN, verificar suas últimas conquistas e até mesmo comparar troféus. Sim, eles estão presentes no PSVita! E, como o Vita pode ser associado a uma conta da PSN, seus troféus conquistados no portátil entram na sua lista e contabilizam pontos para o seu perfil!

Resumindo...

Antes de trazer pra você uma listona de tudo o que o PlayStation Vita traz de fábrica, suas especificações e principais aplicativos e jogos, vamos a uma última observação que pode ser crucial na hora de se optar por comprar ou não o portátil: para nossa alegria, ele conta com dois analog sticks! Isso aí, nada de sofrer para jogar os bons e velhos shooters: com a segunda alavanca direcional, o PlayStation Vita oferece uma experiência de jogo muito semelhante à apresentada no PS3. Na verdade, levando em consideração que o Vita conta com diversas ferramentas que, juntas, são capazes de oferecer possibilidades de jogabilidade para lá de diversificadas, dependendo da situação o cenário pode ser mais favorável para o portátil. Esse é o caso da mira em Uncharted: Golden Abyss, que conta com um sistema de "Intu-Aim", ou mira intuitiva, que utiliza tanto os direcionais analógicos quanto o giroscópio do PSVita. Com essa ferramenta, basta mirar na direção do inimigo com o direcional e, movimentando todo o portátil, mirar lenta e precisamente em sua cabeça. Ponto para os desenvolvedores do jogo! Mas chega de enrolar e vamos à lista de tudo aquilo que o Vita faz – e do que faz dele o portátil mais completo lançado até o momento!

Especificações

CPU: ARM Cortex-A9 core (Quad core)

GPU: SGX543MP4+

Tela: OLED, Multitouch de 5 polegadas, formato 16:9, resolução de 960 x 544 pixels, capaz de exibir aproximadamente 16 milhões de cores

Painel traseiro: Multitouch capacitativo (ou seja, reconhece o toque dos dedos e não necessita de canetas)

Câmeras: frontal e traseira, ambas com 1.3 megapixel

Som: caixas de som estéreo, além de microfone

Sensores: sistema Six-axis (giroscópio e acelerômetro)

Localização: GPS integrado com suporte a Wi-Fi

Conexão: Wi-Fi, Bluetooth e 3G (não disponível no Brasil)

Principais Aplicativos

Party: permite a interação por voz com outros jogadores da sua lista de amigos, inclusive durante suas partidas.

Near: possibilita saber quem está ao seu redor utilizando um PSVita, quais jogos estão jogando e receber brindes por encontrá-los.

Trophies: sua lista de troféus, permite a sincronização com os servidores da PSN, além de mostrar separadamente as conquistas do portátil e do PS3.

Welcome Park: o aplicativo de boas-vindas do Vita serve também como tutorial do portátil. A boa é que ele também pode render alguns troféus pra sua lista.

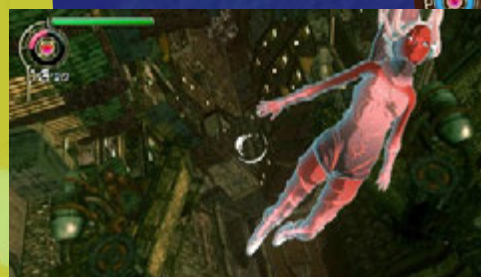
Facebook: aplicativo oficial da maior rede social do mundo, permite subir fotos tiradas com a câmera do portátil direto para o seu perfil, além da tradicional interação com as publicações de seus amigos.

LiveTweet: para aqueles que não conseguem ficar um minuto sem twittar alguma coisa, o Vita oferece um aplicativo específico para os maníacos por Twitter.

Netflix: cansou de jogar e quer assistir a um filme? Para que ligar a TV se você pode só abrir o app do Netflix e escolher entre um grande acervo de películas?

Três games pra ficar de olho

Uncharted: Golden Abyss: a aventura portátil de Nathan Drake é a melhor vitrine que o Vita poderia ter: o jogo tira proveito de praticamente todas as ferramentas do aparelho, incluindo tudo em seu gameplay. Você vai se pegar movendo o portátil de um lado para o outro para manter o equilíbrio, deslizar os dedos na tela para executar combos ou cortar bambus, utilizar o giroscópio para mirar... Tudo isso com gráficos de tirar o fôlego!

Gravity Rush: um dos jogos mais esperados do PSVita (e principal motivo de compra pra muita gente), o jogo aposta no sistema Six-Axis e em seus gráficos cel shading para criar uma experiência de jogo inesquecível. O jogo pode parecer simples à primeira vista, mas basta alguns minutos para perceber o quão legal e viciante ele pode ser.

Assassin's Creed III: Liberation: o spinoff de uma das séries mais aclamadas dos últimos tempos chega ao PSVita em outubro, coladinho com o lançamento do título principal para PS3. Desta vez, estaremos no controle de uma assassina – e primeira protagonista principal: Aveline de Grandpré. A trama vai se desenrolar nos Estados Unidos e o jogo vai liberar alguns extras quando conectado a Assassin's Creed III.

GOICHI SUDA (Suda51)

por ***Alberto Canen***

Revisão: Leandro Freire
Diagramação: Ítalo Lourenço

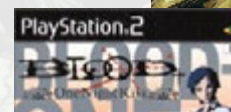
Existem diversos desenvolvedores de games nos dias de hoje. Há aqueles que procuram criar jogos mais comerciais, dentro de um padrão seguro, e os que se preocupam mais com a obra em si, sem medo das críticas e destituídos da tarefa de agradar a todos. Goichi Suda, também conhecido pelo seu apelido Suda 51, sem sombra de dúvida encabeça o segundo tipo. Seus jogos causam um turbilhão de emoções nos jogadores. Muitos não o entendem e outros nem querem entendê-lo. Ainda assim, ele já conta com uma legião de fãs, que estão sempre esperando serem surpreendidos pelas suas obras, que tiram todos da mesmice. Vamos saber um pouco mais sobre esse verdadeiro ícone da cultura pop/punk.

Dos funerais aos videogames

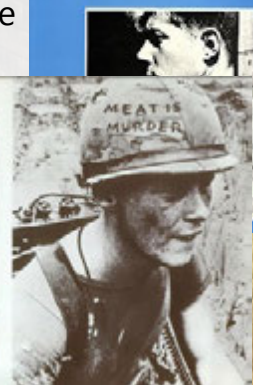
Antes de sua estreia na indústria dos games, Suda trabalhava para um necrotério, no final dos anos 80. Por causa de uma tradução mal feita de uma entrevista concedida por ele, muitos pensaram que o seu cargo era de coveiro, mas não era o caso. Ele, na verdade, fazia o cerimonial do funeral, pois no Japão, segundo ele, não se costuma enterrar os mortos. No geral, eles optam pela cremação. Em 1993, sua vida mudou, graças a uma oportunidade única de fazer parte da Human Entertainment (conhecida pela franquia Fire Pro Wrestling), que estava contratando pessoal para fazer parte de seu próximo jogo. Apesar de não ter currículo acadêmico nem experiência na área de jogos, por ser um grande fã de luta livre, ele entendia bastante do assunto e foi logo contratado para trabalhar no jogo **Super Fire Pro Wrestling 3 Final Bout** (Super Famicom) e, no ano seguinte, em **Super Fire Pro Wrestling Special** (Super Famicom). Ainda na Human, ele trabalhou na série Syndrome (Twilight e Moonlight), para PlayStation, até finalmente criar a sua própria companhia, **Grasshopper Manufacture Inc**., em março de 1998. Dessa forma, ele e seu pessoal teriam mais liberdade criativa na produção de novos tipos de jogos.

Depois de produzir exclusivamente para o Japão, o que ajudou Goichi a crescer como desenvolvedor, em 2005 a Grasshopper fez a sua estreia no Ocidente, com o marcante **Killer7** (GC/PS2), um jogo impressionante, cheio de violência, vulgaridade, imagens bizarras e história complexa. Suda trabalhou junto com Shinji Mikami (Resident Evil 4, GC), que ajudou a manter o desenvolvimento do jogo menos exagerado. A recepção não foi tão boa em relação às vendas e a crítica especializada dos Estados Unidos não chegou a um consenso, alguns adoraram enquanto outros consideraram confuso. Ainda assim, uma parcela dos jogadores tornou-se seguidora de imediato.

A trilogia de ação da espada

Depois de Killer7, Suda trabalhou em três jogos de espada consecutivamente. Os dois primeiros foram baseados em animes: **Samurai Champloo: Sidetracked** (PS2, 2006) e **BLOOD+: One Night Kiss** (PS2, 2006). Ambos serviram de inspiração para o mais famoso dos três, que viria a fechar a "trilogia de ação da espada", como Goichi se refere ao conjunto. Dessa forma, **No More Heroes** (Wii, 2007) despontou para o mundo, fazendo mais sucesso no Ocidente do que no Japão. O jogo foi uma evolução de Killer7 e, bem diferente dos títulos que costumavam sair para o Wii, não era nem um pouco casual e tinha uma jogabilidade bastante desafiadora, contando com muita violência, mas sem perder o estilo. O jogo recebeu uma aceitação muito boa e foi portado em 2010 para Xbox 360 e PlayStation 3, com o nome de **No More Heroes: Heroes' Paradise**. Ainda em 2010, recebeu uma continuação para o Wii, que corrigiu os defeitos do anterior, chamada No **More Heroes 2: Desperate Struggle.**

Estilo bizarro

Suda é conhecido por produzir jogos bizarros e isso se deve por ele mesmo se considerar uma pessoa bizarra. O que ele quer, através de seus jogos, não é apenas criar um game divertido, mas surpreender, fazendo algo muito diferente dos outros jogos ocidentais, além de incentivar diversos sentimentos nos jogadores - medo, alegria, raiva etc.

Esse estilo bizarro deve-se a diversas influências. Desde muito tempo, o Japão recebe filmes do Ocidente, não apenas dos Estados Unidos, como também da Europa e Hong Kong, sendo uma nação bastante madura quanto a esse aspecto. Desde criança, Suda teve a oportunidade de assistir a diversos filmes, que tiveram uma grande influência no seu trabalho e estilo de vida. Não apenas filmes, como também a música desse lado do mundo agradam muito a ele. Tanto é verdade que podemos ver diversas referências à banda The Smiths no jogo Killer7, como no caso das mensagens carregadas pelos pombos-correio, que são nomeadas com o nome de várias músicas da banda britânica. Também há uma referência mais óbvia, com o fato de os sobrenomes dos assassinos serem Smith.

O apelido Suda 51 vem do desmembramento do nome Goichi. Go significa 5 e ichi, 1 Como as pessoas no Japão costumam se apresentar primeiro pelo sobrenome, Suda Goichi vira Suda 51.

Em No More Heroes, as influências são ainda maiores, começando pelo nome, que vem do álbum homônimo da banda punk britânica The Stranglers. O filme El Topo emprestou o sistema de ranking da associação de assassinos do jogo. O próprio protagonista, **Travis Touchdown**, é baseado em Johnny Knoxville (Jackass) e no lutador Josh Barnett.

Em Shadows of the Damned (X360/PS3, 2011), o sobrenome do protagonista, Garcia Hotspur, vem da paixão de Suda pelo Tottenham Hotspur, time de futebol da Inglaterra; e o parceiro de Garcia, Johnson, foi inspirado em Moss, pesonagem da série inglesa The IT Crowd.

Suda 51 também foi influenciado por outros produtores de games, como o francês Éric Chahi (Out of This World) e o britânico Alex Ward (Burnout Paradise). Além, claro, de Shinji Mikami e Hideo Kojima, desenvolvedores com quem ele teve oportunidade de trabalhar. Suda também já declarou ser um grande fã de Masanobu Endo (Xevious) e Shigeru Miyamoto, os quais ele considera "deuses" (!).

Suda não tem arrependimentos em relação aos jogos que produziu, com exceção do port de Killer 7 para o PS2, justamente por não ter participado e gostar de trabalhar em todos as suas obras.

Para conseguir financiar o desenvolvimento dos jogos, os produtores precisam convencer os investidores que o retorno será garantido. Isso é muito mais difícil de acontecer com jogos com um estilo alternativo. Dessa forma, muito desenvolvedores não têm coragem de arriscar na criação de um jogo fora dos padrões. Suda, ao contrário, não tem medo de buscar o diferente e deseja que sempre esperem o inesperado dele e de sua produtora. Como resultado, as pessoas amam ou odeiam as suas criações, não existe meio-termo. A única certeza que temos, é a de podermos esperar jogos com assinatura Suda 51 que nos farão ter sentimentos fortes, provando que Goichi Suda é o maior ícone da indústria de jogos alternativos.

Suda já jogou mais de 1000 horas de Burnout Paradise (PS3/X360/PC, 2008).

Jogos em que teve participação

Super Fire Pro Wrestling 3 Final Bout (Super Famicom, 1993)
Super Fire Pro Wrestling Special (Super Famicom, 1994)
Twilight Syndrome: Search (PS, 1996)
Twilight Syndrome: Investigation (PS, 1996)
Moonlight Syndrome (PS, 1997)
The Silver Case (PS, 1999)
Flower, Sun, and Rain (PS2, 2001)
Michigan: Report from Hell (PS2, 2004)
Killer7 (GC/PS2, 2005)
The Silver Case 25 Ward (i-mode/Yahoo! Keitai, 2005)
Samurai Champloo: Sidetracked (PS2, 2006)
Contact (DS, 2006)
Blood+: One Night Kiss (PS2, 2006)
No More Heroes (Wii, 2007)
Flower, Sun and Rain: Unending Paradise (DS, 2008)
Fatal Frame IV (Wii, 2008)
No More Heroes 2: Desperate Struggle (Wii, 2010)
Shadows of the Damned (X360/PS3, 2011)
Rebuild of Evangelion: Sound Impact (PSP, 2011)
Diabolical Pitch (X360, 2012)
Lollipop Chainsaw (X360/PS3, 2012)

O jogo favorito de Suda é Out of this World (a.k.a. Another World ou Outer World). A banda que mais gosta é The Smiths, e o filme é Paris, Texas.